L'Appel de Cthulhu 7e édition

# ACCESSOIRES DU GARDIEN



Éditions Sans-Detour

# Sommaire




**L'Appel de Cthulhu** est une création originale de Sandy Petersen, avec des révisions ultérieures de Lynn Willis.
La septième édition est le fruit d'une collaboration entre Paul Fricker et Mike Mason.

**Relecture :** Scott Dorward, Badger McInnes, Mike Mason, Charlie Krank.
**Conception du format :** Badger McInnes et Mike Mason.
**Mise en page :** Badger McInnes, Meghan McLean, Daniel Skomorowski.
**Direction artistique :** Mike Mason, Meghan McLean, Daniel Skomorowski.

*Dédicacé à Lynn Willis*

**Version française**

**Traduction :** Olivier Fanton, Vivien Feasson, Denis Huneau
**Relecture :** Laure Valentin, Elise Lemai
**Mise en page :** Olivier Trocklé
**Illustrations :** Loïc Muzy
**Illustration de l'écran de jeu :** Pascal Casolari
**Direction artistique :** Christian Grussi

Imprimé en Chine • What'z Games
ISBN : 978-2-917994-95-5 • Édition et dépôt légal : août 2015

WWW.SANS-DETOUR.COM

# Aide-mémoire - Système de jeu

## Tests de compétence

- Le joueur **annonce son but** avant de lancer les dés.
- Le gardien fixe la **caractéristique ou la compétence** utilisée, ainsi que la **difficulté du test**.
- **En cas d'échec**, le joueur peut redoubler le test, à condition de le justifier. Le gardien peut préfigurer les conséquences.

**Réussite critique : 01.**

**Maladresse : 100** est toujours une maladresse. Si le seuil de réussite est inférieur à 50, une maladresse a lieu sur un résultat de 96–100.

**Difficulté ordinaire :** La valeur opposée est **inférieure à 50 %,** ou la tâche est *moyennement difficile.* Le joueur doit obtenir un résultat **inférieur ou égal** à sa caractéristique ou sa compétence.

**Difficulté majeure :** La valeur opposée est comprise **entre 50 et 89 %,** ou la tâche est *remarquablement difficile.* Le joueur doit obtenir un résultat **inférieur ou égal à la moitié** de sa caractéristique ou de sa compétence.

**Difficulté extrême :** La valeur opposée est **supérieure à 90 %,** ou la tâche est *à la limite des capacités humaines.* Le joueur doit obtenir un résultat **inférieur ou égal au cinquième** de sa caractéristique ou de sa compétence.

## Tests opposés

Servent aux oppositions entre joueurs. Ils effectuent chacun un jet, puis comparent leurs réussites. Le **meilleur niveau** l'emporte.

- Une réussite critique bat une réussite extrême.
- Une réussite extrême bat une réussite majeure.
- Une réussite majeure bat une réussite ordinaire.
- Une réussite ordinaire bat un échec ou une maladresse.

**En cas d'égalité**, le camp ayant la compétence ou la caractéristique la plus élevée l'emporte. Si elles sont toujours à égalité, c'est un **match nul**, ou les deux camps doivent relancer les dés.

*Il n'est pas possible de redoubler un test opposé.*

## Dés bonus et malus

**Pour chaque dé bonus :** Lancez un **dé de dizaine supplémentaire** en même temps que les dés de pourcentage habituels. Gardez le dé des dizaines donnant **le meilleur résultat** (c'est-à-dire le plus bas).

**Pour chaque dé malus :** Lancez un **dé de dizaine supplémentaire** en même temps que les dés de pourcentage habituels. Gardez le dé des dizaines donnant **le pire résultat** (c'est-à-dire le plus haut).

*Un dé bonus et un dé malus s'annulent l'un l'autre.*

## Limites humaines

La **valeur maximale** qu'un investigateur peut espérer affronter est de **100 + sa caractéristique ou sa compétence**. Au-delà, aucun jet de dé n'est autorisé.

Le seul moyen de dépasser les limites humaines est de **combiner les efforts** de plusieurs personnes. En commençant par les moins élevées, soustrayez les caractéristiques des investigateurs à celle de leur adversaire. Continuez jusqu'à ce qu'elle soit abaissée à une valeur acceptable pour l'un d'eux.

Les investigateurs dont les caractéristiques n'ont **pas été utilisées** pour réduire l'opposition peuvent maintenant faire un test de compétence, ordinaire, majeur ou extrême en fonction de la nouvelle valeur réduite.

## Tests de compétences combinées

Certaines situations permettent ou exigent l'utilisation de **plusieurs compétences.**

On ne fait alors qu'**un seul jet de dés,** dont le résultat est comparé à chacune des compétences concernées.

*Le gardien précise si une réussite est nécessaire pour chacune des compétences ou s'il suffit de réussir pour l'une d'entre elles.*

## Phase de développement

- Pour chaque **compétence** cochée, le joueur lance **1D100**. Si le résultat est **strictement supérieur** à son niveau ou à 95, ajoutez **1D10 points de compétence.**
- **Effacez** toutes les **croix d'expérience.**
- Si une compétence vient d'atteindre **90 %,** ajoutez **2D6 points de Santé Mentale.**
- Regagnez des **points de Santé Mentale** grâce aux **aspects** (cf. *Travail personnel*, page 167).
- Vérifiez son **crédit** et ses **comptes** (cf. *Emploi et compétence Crédit*, page 96).
- **Modifiez** ses **aspects**, si nécessaire (cf. *Changement de profil*, page 95).
- **Réduisez** ses **limites de Santé Mentale** d'un point (cf. *S'habituer à l'horreur*, page 169).

# Aide-mémoire - Combat rapproché

**1**. **Établissez l'ordre d'action :** Classez les personnages par **ordre décroissant** de DEX, de la plus haute à la plus basse.
*Attaques surprises :* La cible a droit à un test de compétence pour se rendre compte qu'elle va être attaquée (Trouver Objet Caché, Écouter, Psychologie). En cas de succès, suivez l'ordre d'action habituel. Sinon, l'attaque réussit automatiquement ou bénéficie d'un dé bonus.

**2**. **Chaque personnage agit une fois :** Cela peut être une **attaque**, un **sort** ou l'usage d'une **compétence**. Certains monstres et PNJ ont plusieurs attaques par round.

**3**. **Déterminez l'objectif de l'action :** infliger des **dégâts**, **fuir** ou réaliser une **manœuvre** ?

**4**. La cible d'une attaque a le choix entre **éviter** ou **rendre les coups**, ou tenter une **manœuvre** à son tour.

**5**. Les deux adversaires font un **test opposé de compétence**.
- Si la cible **rend les coups**, c'est un test opposé de combat rapproché contre combat rapproché.
- Si la cible **évite les coups**, c'est un test opposé de combat rapproché contre esquive.
- Si la cible **ne réagit pas**, c'est une attaque surprise (cf. page 106).

**6**. **Déterminez qui l'emporte.**
- Si la cible **rend les coups**, le personnage ayant le meilleur niveau de réussite évite les coups et frappe son adversaire. En cas d'égalité, l'attaquant l'emporte sur le défenseur. S'ils échouent tous les deux, rien ne se passe.
- Si la cible **évite les coups**, si l'attaquant a un meilleur niveau de réussite, il frappe son adversaire. Sinon, le défenseur esquive l'attaque. En cas d'égalité, le défenseur l'emporte sur l'attaquant et esquive l'attaque. S'ils échouent tous les deux, rien ne se passe.
*Il est impossible de redoubler un test de combat.*

**7**. **Lancez les dégâts des attaques réussies.** Consultez la *Table XVII : Armes* pour les attaques armées. Un humain inflige 1D3 points de dégâts à mains nues. Si l'attaquant a obtenu une réussite extrême, en dehors d'une contre-attaque, il inflige des dégâts plus importants :
- Si l'arme est **capable d'empalement** : dégâts maximaux de l'arme, plus impact maximal, plus dégâts normaux de l'arme.
- Si l'arme n'est **pas capable d'empalement** : dégâts maximaux de l'arme, plus impact maximal.

## Manœuvres de combat

Si le but de l'attaquant n'est pas d'infliger des dégâts, il s'agit d'une **manœuvre.**

**1**. **Comparez la carrure de l'attaquant de la cible :** Si l'attaquant est plus petit d'un ou deux points, il subit un ou deux dés malus sur son test. S'il est encore plus petit, la manœuvre est impossible.

**2**. **Faites le test d'attaque :** Comme pour une attaque normale, avec corps à corps ou une autre spécialité de combat rapproché. La cible a le choix entre éviter ou rendre les coups, comme d'habitude.
- Si la cible **évite les coups**, c'est un test opposé de combat rapproché contre esquive. L'attaquant réussit sa manœuvre s'il obtient un meilleur niveau de réussite que le défenseur. En cas d'égalité, le défenseur évite la manœuvre.
- Si la cible **rend les coups**, c'est un test opposé de combat rapproché contre combat rapproché. Si le défenseur obtient un meilleur niveau de réussite que l'attaquant, la manœuvre échoue et le défenseur inflige des dégâts à l'attaquant. En cas d'égalité, la manœuvre réussit.

  Dans ce cas, le défenseur peut employer une manœuvre en guise de **contre-attaque**. On applique alors les effets de sa manœuvre au lieu d'infliger des dégâts.

**3**. Une manœuvre réussie permet au personnage de **réaliser un objectif** (cf. page 105).

## Autres situations de combat

**Sous-nombre :** Lorsqu'un personnage a évité ou rendu les coups une fois dans le round, toutes les attaques rapprochées le visant s'effectueront avec un **dé bonus**.

Les personnages et les monstres disposant de **plus d'une attaque par round** peuvent également esquiver ou rendre les coups un nombre de fois égal à cette valeur avant que le dé bonus ne soit appliqué contre eux.

**Armes de trait ou de jet :** Les armes de trait, dont les arcs et les arbalètes, sont traitées comme n'importe quelle arme à distance. La cible a la possibilité de **se mettre à couvert** (cf. page 113), mais ne peut pas esquiver.

Les armes de jet peuvent être évitées, de la même façon que les attaques utilisant la compétence combat rapproché (cf. Résoudre une attaque rapprochée face à une cible évitant les coups, page 103).

Un personnage ne peut pas choisir de rendre les coups face à une arme de trait ou de jet, à moins d'être au corps à corps avec son agresseur, par exemple à environ un dixième de sa DEX en mètres.

La moitié de l'impact de l'assaillant est appliquée aux attaques par armes de trait ou de jet se servant de la force de leur utilisateur. Cela s'applique par exemple aux arcs et aux frondes, mais pas aux arbalètes.

Pour résoudre une attaque par arme de trait ou de jet, le gardien établit un niveau de difficulté comme pour une **attaque par arme à feu** (cf. Portées et difficulté des attaques à distance, page 112).

**Fuir la mêlée :** Lorsque son tour vient dans l'ordre d'initiative, un personnage peut utiliser son action pour fuir un combat rapproché à condition qu'il dispose d'une **échappatoire** et ne soit **pas immobilisé**.

**Protection :** L'armure réduit les dégâts reçus. Déduisez la **valeur de la protection** des points de dégâts infligés.

### Exemples de protections

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Veste en cuir épaisse | 1 point | Casque militaire moderne | 5 points | 4 cm de verre blindé | 15 points |
| Casque de la Grande Guerre | 2 points | Veste lourde en Kevlar | 8 points | 2,5 cm d'acier | 19 points |
| 2,5 cm de bois dur | 3 points | Armure militaire complète | 12 points | Gros sac de sable | 20 points |

# Aide-mémoire - Combat à distance

Pour résoudre une attaque par arme à feu, lancez un 1D100 et comparez le résultat avec la spécialité appropriée de combat à distance. Ce genre de tests ne reçoit pas d'opposition. Le niveau de difficulté est déterminé par la portée, divers facteurs pouvant accorder des dés bonus ou malus. *Un échec n'inflige jamais de dégâts.*

**Une arme prête à tirer agit à un rang égal à la DEX du porteur +50.**

## Difficulté des attaques à distance

La difficulté d'un test d'attaque à distance est **toujours établie en fonction de la portée.**

- Portée de base ou moins : difficulté ordinaire.
- Longue portée (jusqu'à deux fois la portée de base) : difficulté majeure.
- Très longue portée (jusqu'à quatre fois la portée de base) : difficulté extrême.

Tout modificateur supplémentaire se traduit en **dés bonus** ou **malus.**

À très longue portée, quand seul un niveau de réussite extrême permet de toucher la cible, un **empalement** ne peut être obtenu que sur un **succès critique** (un jet de 01).

## Modificateurs d'attaques à distance

*Une fois le niveau de difficulté du tir fixé, on prend en compte tous les autres facteurs offrant un avantage ou un désavantage significatifs.*

### Un dé bonus

- L'attaquant vise pendant 1 round.
- La cible est à bout portant, par exemple à environ un dixième de sa DEX en mètres.
- La cible est grande (carrure 4 ou plus).

### Un dé malus

- La cible se met à couvert (et réussit son test d'esquive).
- La cible est derrière un abri partiel.
- La cible se déplace rapidement (MVT 8 ou plus).
- La cible est petite (carrure –2 ou moins).
- L'attaquant charge et tire un coup en un round.
- L'attaquant tire deux ou trois fois en un round avec une arme de poing.
- L'attaquant tire dans un corps à corps.

**Viser :** Le tireur déclare prendre son temps pour viser lors de son tour dans l'ordre d'initiative. Le tir aura lieu au même rang de DEX, lors du prochain round. Si le personnage subit des dégâts ou se déplace, il perd l'avantage de la visée.

**Tirer dans un corps à corps :** Une maladresse signifie qu'un allié a été touché. Si plusieurs alliés sont dans la ligne de mire, celui dont la valeur de chance est la plus basse est touché.

**Recharger une arme à feu :** Un round de combat pour charger deux balles ou cartouches dans un pistolet ou un fusil, un round pour changer un barillet, deux rounds pour changer une ceinture de munitions.



### Tir en rafale, tir automatique

Le joueur déclare le **nombre de balles** devant être tirées avant de lancer les dés. Un tir automatique est divisé en plusieurs salves, chacune nécessitant un test d'attaque. Une salve comprend un nombre de balles allant de 3 minimum jusqu'au dixième de la compétence du tireur. Le tireur doit effectuer un nouveau test d'attaque à chaque salve de tirs (ou rafale courte) ou chaque fois qu'il sélectionne une nouvelle cible. Un tir en rafale correspond à une seule salve, et donc à un seul test d'attaque.
*Des munitions supplémentaires sont dépensées à chaque déplacement d'une cible à une autre (une balle par mètre).*

**Toucher sa cible en mode automatique :**

**Premier test d'attaque :** Déterminez la difficulté en fonction de la portée, puis appliquez les modificateurs.

**Tests d'attaque ultérieurs :** Ajoutez un dé malus (ou défaussez un dé bonus) pour chaque test supplémentaire. Si cela mène à trois dés malus, restez à deux dés et augmentez la difficulté d'un cran.

**Résoudre chaque test d'attaque :**

- **Si le test d'attaque est réussi :** La moitié des coups tirés (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) touche la cible. Faites des jets de dégâts pour ceux-là, en soustrayant l'armure éventuelle à chaque coup.
- **Si l'attaque obtient une réussite extrême :** Tous les coups tirés touchent, la moitié (arrondie à l'entier inférieur, minimum un) d'entre eux empale. Soustrayez l'armure à chaque coup. Comme pour toutes les attaques par arme à distance, si le niveau de difficulté est extrême, un empalement ne se produit que sur un critique, pas sur une réussite extrême.

**Panne :** Tout jet lié à l'attaque dont le résultat est supérieur ou égal au seuil de panne de l'arme indique que l'arme ne tire tout simplement pas.

### Résumé des modificateurs de combat à distance

| DIFFICULTÉ | DÉ BONUS | DÉ MALUS |
|---|---|---|
| **Ordinaire** : portée normale | Viser pendant 1 round | Cible plongeant à couvert |
| **Majeure** : longue portée | Bout portant | Cible rapide (Mvt +8) |
| **Extrême** : très longue portée | Grande cible (carrure 4+) | Protection partielle (50 % +) |
| | Petite cible (carrure –2) | |
| | Tirs de pistolets multiples | |
| | Charger et tirer un coup en un round | |
| | Tirer dans un corps à corps | |

### Table III : Autres formes de dégâts

| BLESSURE | DÉGÂTS | EXEMPLE |
|---|---|---|
| **Mineure :** Une personne pourrait survivre à de multiples occurrences de ce niveau de dégâts. | 1D3 | Coups de poing, de pied, de tête, acide léger, fumée épaisse*, petit rocher lancé, chute (par tranche de 3 mètres) sur un sol mou type marécage. |
| **Modérée :** Pourrait provoquer une blessure grave ; il en faudrait plusieurs pour tuer. | 1D6 | Chute (par 3 mètres) sur de l'herbe, gourdin, acide fort, respirer de l'eau*, être exposé au vide*, balle de petit calibre, feu (torche enflammée). |
| **Sévère :** Blessure grave probable. Une ou deux occurrences suffisent à rendre quelqu'un inconscient ou à le tuer. | 1D10 | Balle de 38, chute (par 3 mètres) sur du béton, hache, feu (lance–flammes, traverser une pièce en flammes), être à 6–9 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite qui explose, poison léger**. |
| **Mortel :** Une personne ordinaire a 50 % de chances de mourir. | 2D10 | Touché par une voiture à 50 km/h, se trouver à 3–6 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite, poison fort**. |
| **Terminal :** Mort instantanée probable. | 4D10 | Heurté par une voiture à vive allure, se trouver à moins de 3 mètres d'une grenade ou d'un bâton de dynamite, poison létal**. |
| **Réduit en bouillie :** La mort est presque certaine. | 8D10 | Être impliqué dans une collision entre deux voitures roulant à toute vitesse, être heurté par un train. |

* **Asphyxie et noyade :** Faites un test de CON chaque round ; après un premier échec, les dégâts sont subis chaque round jusqu'à ce que mort s'ensuive ou que la victime parvienne à respirer. Si le personnage est épuisé physiquement, une réussite majeure est demandée pour chaque test de CON.

** **Poisons** : Un test extrême de CON divisera les dégâts liés à l'empoisonnement. Les poisons peuvent provoquer toutes sortes de symptômes supplémentaires tels que des douleurs stomacales, des vomissements, diarrhées, frissons, suées, crampes, jaunisses, arythmies cardiaques, troubles de la vision, convulsions, inconscience et paralysie. Au gardien de décider si les symptômes permettent à la victime d'agir ou non, ou avec un dé malus voire un niveau de difficulté accru. Sous certaines circonstances, le gardien peut autoriser à se débarrasser des effets d'un poison sur une réussite critique lors du test de CON.

# Aide-mémoire - Le combat

## Établir l'ordre d'attaque

Par ordre de DEX croissante : La valeur la plus élevée joue en premier.

*Une arme à feu prête à tirer agit à DEX +50.*

## Attaque par surprise

Autoriser un test : la cible anticipe–t–elle l'attaque ? (T.O.C., Écouter, Psychologie)

### Oui

Utilisez l'ordre normal de DEX pour le combat.

### Non

L'attaque porte automatiquement ou reçoit un dé bonus.

## Résoudre par ordre de DEX

a) Choix entre attaque, fuite ou manœuvre.

b) Le défenseur esquive, rend les coups ou effectue une manœuvre.

c) Attaquant et défenseur font des tests en opposition.

### Éviter les coups

L'attaquant l'emporte avec un niveau de réussite supérieur.

**Égalité** = le défenseur gagne.

**Échec mutuel** = aucun dégât n'est infligé.

### Rendre les coups

Le plus haut niveau de réussite l'emporte.

**Égalité** = l'attaquant gagne.

**Échec mutuel** = aucun dégât n'est infligé.

### Manœuvre

Résoudre comme pour rendre les coups, mais au lieu d'infliger des dégâts, appliquer les effets de la manœuvre.

**Si Manœuvre :**
Comparer les carrures

**Si l'initiateur est plus petit** = 1 dé malus par point de différence.

**Si différence de 3 ou plus** = la manœuvre est impossible.

*Les tests de combat ne peuvent être redoublés.*

## En sous–nombre

Si le personnage a déjà esquivé ou rendu les coups durant ce round, les attaques supplémentaires contre lui reçoivent un dé bonus.

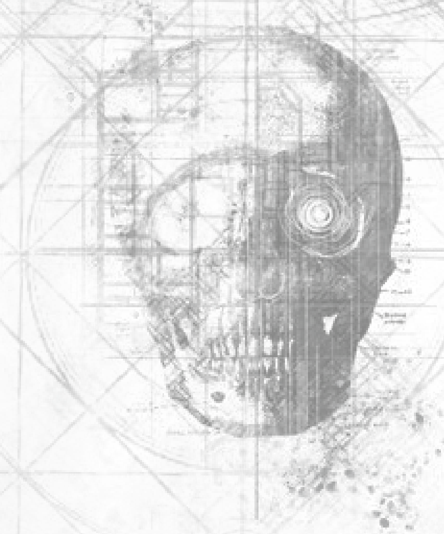
*Ne s'applique pas à ceux qui ont plusieurs attaques (peuvent esquiver/rendre les coups autant de fois qu'ils ont d'attaques avant que la règle ne s'applique).*

## Réussite extrême

*Ne s'applique pas à un défenseur qui rend les coups*

**Empalement** = dégâts arme max + bonus max + dé(s) de l'arme

**Contondant** = dégâts arme max + bonus max



# Aide-mémoire - Les dégâts

## Le personnage subit des dégâts d'une seule blessure

*Les dégâts sont inférieurs à la moitié des points de vie max :*
**Dégâts ordinaires**
Premiers soins : soignent 1 point
Médecine : soigne 1D3 points

*Les dégâts sont égaux ou supérieurs à la moitié des points de vie max :*
**Blessure grave**
1) Tombe à terre
2) Test de CON : si échec, tombe inconscient

*Les dégâts sont supérieurs aux points de vie max :*
**Mort**

## Les points de vie tombent à zéro

**Une blessure grave a–t–elle été encaissée ?** (La case « Blessure grave » est–elle cochée ?)

non → Récupère 1 point de vie par jour
**Premiers soins :** soignent 1 point
**Médecine :** soigne 1D3 points

oui → **Mourant :** cochez la case « Mourant », notez « 0 » dans points de vie actuels

[Round actuel] Quelqu'un administre–t–il des **Premiers soins** avec succès ?

oui → **Temporairement stabilisé** (+1 point de vie)

Dans l'heure qui suit : quelqu'un administre–t–il un **test réussi de Médecine** ?

oui → La guérison commence

non → Test de CON à la fin de chaque heure

Test de CON réussi → Dans l'heure qui suit : quelqu'un administre–t–il un test réussi de Médecine ?

Test de CON raté → [Round actuel] Quelqu'un administre–t–il des Premiers soins avec succès ?

non → Test de CON à la fin du round après avoir sombré dans l'inconscience et chaque round après ; un échec entraîne la mort.

Test de CON réussi → [Round actuel] Quelqu'un administre–t–il des Premiers soins avec succès ?

**La guérison commence :** décochez la case « Mourant » et gagnez 1D3 points de vie.
Faites un test de **récupération** pour la blessure grave à la fin de chaque semaine.

## Guérison des blessures graves

**Test de récupération à la fin de chaque semaine.**
**Échec** : pas de guérison.
**Succès** : récupère 1D3 points.
**Succès extrême :** récupère 2D3 points et efface la blessure grave.

- Dé bonus si soigné correctement (test de Médecine).
- Dé bonus si le patient se repose ou est dans un environnement adéquat.
- Dé malus si mauvaises conditions.

# Aide-mémoire - Poursuites

## Mise en place

Décidez si les fuyards partent tous dans la **même direction** ou s'ils **se séparent**. Déterminez après qui part chaque poursuivant. En cas de groupes multiples, gérez-les chacun comme des **poursuites différentes**.

**Test de vitesse :** Chaque participant effectue un test de CON (s'il est à pied ou utilise sa force motrice pour se déplacer) ou de conduite (pour les véhicules).

- **Réussite** : pas de modification du MVT.
- **Réussite extrême** : +1 en MVT.
- **Échec** : –1 en MVT.

**Classez les groupes par ordre de MVT.**

Les fuyards ayant un MVT **strictement supérieur** au plus rapide des poursuivants parviennent à s'échapper sans encombre. Les poursuivants ayant un MVT **strictement inférieur** au plus lent des fuyards sont rapidement distancés et ne participent pas à la poursuite.

## Lançons la poursuite !

**Dessinez les lieux.**

**Ajoutez les poursuivants :** Placez-les dans l'ordre, le plus lent à l'arrière, et les autres avec autant d'avance que leur différence de MVT.

**Ajoutez les fuyards :** Placez-les de même, le plus lent étant 2 lieux devant le poursuivant de tête.

**Placez les obstacles et les barrières.**

**Allouez à chaque participant un nombre d'actions de mouvement :** Le plus lent en reçoit une. Les autres en reçoivent une, plus la différence de MVT avec le plus lent.

**Déterminez l'ordre de DEX.**

**Obstacles :** Traverser un obstacle déclenche un test de compétence. En cas d'échec, le gardien peut répliquer en blessant le personnage (cf. Table III : autres formes de dégâts, page 147) et en le retardant (1D3 actions de mouvement).

**Traverser un obstacle prudemment :** Dépenser 1 ou 2 actions de mouvement permet d'acheter 1 ou 2 dés bonus pour passer un obstacle.

**Barrière :** Une barrière empêche de passer au lieu suivant si on ne réussit pas un test de compétence, à moins de la défoncer pour passer au travers. Si le gardien estime que c'est approprié, il peut infliger des dégâts et du retard, comme pour un obstacle.

**Défoncer une barrière :** Un véhicule inflige 1D10 points de dégâts par point de carrure. Si les dégâts ne suffisent pas à détruire la barrière, le véhicule est accidenté. Dans le cas contraire, il subit tout de même des dégâts égaux à la moitié des points de vie de la barrière avant le choc.

- Porte d'intérieur ou palissade en bois fin : 5 PV
- Porte de derrière : 10 PV
- Porte d'entrée solide : 15 PV
- Mur de briques de 20 cm d'épaisseur : 25 PV
- Arbre de bonne taille : 50 PV
- Soutien de pont en béton : 100 PV

**Attaques :** Lancer une attaque rapprochée sur un adversaire dans le même lieu coûte 1 action de mouvement. Elle est résolue selon les règles habituelles.

**Affrontements de véhicules :** Conduite remplace les compétences combat rapproché et esquive. Traitez le véhicule comme une arme infligeant 1D10 points de dégâts par point de carrure. Chaque fois qu'un véhicule est utilisé pour attaquer, il subit la moitié des dégâts infligés (arrondie à l'inférieur) ; jamais assez cependant pour perdre plus de points de carrure que ce que possédait sa cible à l'origine. Les véhicules n'ont pas de points de vie : chaque tranche de 10 points de dégâts (arrondis à l'inférieur) subis par un véhicule baisse sa carrure de 1 point ; les dégâts inférieurs à 10 sont ignorés.

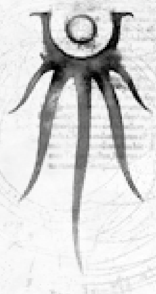
**Lieux aléatoires :** lancez 1D100 :

- 01–59 = rien ;
- 60–84 = 1 obstacle/barrière ordinaire ;
- 85–95 = 1 obstacle/barrière majeur ;
- 96–100 = 1 obstacle/barrière extrême.

**Environnement particulièrement dangereux** : Ajoutez un dé malus.

**Environnement sûr ou dégagé :** Ajoutez un dé bonus.

**Obstacles impromptus** : Une fois par round, on peut faire un test de chance de groupe. Le vainqueur, que ce soit le gardien ou les joueurs, peut placer un obstacle ordinaire où il le souhaite. Les joueurs et le gardien doivent utiliser cette option à tour de rôle.



| MVT | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| KM/H | 4 | 6 | 9 | 12 | 20 | 30 | 45 | 60 |

| MVT | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| KM/H | 90 | 135 | 200 | 300 | 450 | 675 | 1 000 | 1 500 |

## Pied au plancher

- Un conducteur peut choisir de traverser **2 ou 3 lieux en une action**. Tous les obstacles rencontrés infligeront un dé malus au test pour les éviter.
- Il peut choisir de traverser **4 ou 5 lieux en une action**. Tous les obstacles rencontrés infligeront alors deux dés malus.
- Un passager peut **aider le conducteur** en lisant des cartes ou en offrant des conseils. S'il réussit un test de Trouver Objet Caché ou de Navigation lors de son prochain déplacement, le véhicule pourra accélérer une fois avec 1 de pénalité de moins.

**Armes à feu :** Tirer dans un véhicule en mouvement impose un dé malus. Ce désavantage est annulé si le véhicule s'arrête et dépense une action de mouvement.

**Pneus :** Un dé malus pour viser les pneus – *protection 3, 2 PV, ne sont endommagés que par des armes pouvant empaler.* Un pneu crevé réduit la carrure d'un véhicule de 1 point.

**Blesser le conducteur :** Si le conducteur d'un véhicule en mouvement subit une blessure grave, il risque de perdre le contrôle de son véhicule. Il doit immédiatement réussir un test de compétence contre un obstacle majeur.

**Descendre ou monter de voiture :** Faites un nouveau test de vitesse. Recalculez le nombre d'actions.

## Monstres et poursuites

- Si le monstre ou le personnage non-joueur est **censé avoir la capacité demandée**, utilisez sa DEX à la place de la compétence.
- Si le monstre ou le personnage non-joueur **n'est pas censé avoir la capacité demandée**, utilisez un cinquième de sa DEX à la place de la compétence (ou optez simplement pour un échec automatique).
- Si vous **ignorez** si le monstre ou le personnage non-joueur est censé avoir ou ne pas avoir la capacité demandée, utilisez la moitié de sa DEX à la place de la compétence.

*Si d'autres compétences sont requises, le gardien peut adopter une approche similaire, en se basant sur la caractéristique qui lui semble la plus appropriée.*

## Table VI : Collisions entre véhicules

| ACCIDENT | DÉGÂTS | EXEMPLE |
|---|---|---|
| **Accident mineur :** La plupart des obstacles ordinaires. Dégâts cosmétiques ou quelque chose de plus sérieux. | 1D3–1 Carrure | Heurte légèrement un autre véhicule, accroche un lampadaire ou un poteau, percute une personne ou une créature de taille similaire. |
| **Accident important :** La plupart des obstacles majeurs. Peut causer des dégâts importants, peut-être même détruire une voiture. | 1D6 Carrure | Percute une vache ou un grand cerf, une moto lourde ou une voiture modèle économique. |
| **Accident grave :** La plupart des obstacles extrêmes. Susceptible de ravager une voiture. | 1D10 Carrure | Collision avec une voiture modèle ordinaire, un gros lampadaire ou un arbre. |
| **Accident terrible :** Susceptible de ravager un camion. Sûr de pulvériser une voiture. | 2D10 Carrure | Collision avec un camion ou un arbre centenaire. |
| **Accident mortel :** La plupart des véhicules seront réduits à l'état de débris. | 5D10 Carrure | Collision avec un poids lourd géant ou un train, être frappé par un météore. |

## Résumé : les cinq étapes de mise en place d'une poursuite

Voici les cinq étapes essentielles que le gardien devra suivre pour **mettre en place une poursuite** :

- Placer le **poursuivant** ;
- Placer le **poursuivi** ;
- Positionner les **obstacles** et les **barrières** ;
- Donner à chaque participant un **nombre d'actions de déplacement** ;
- Déterminer **l'ordre de DEX**.

## Table V : Véhicules

***Les véhicules suivants utilisent la compétence Conduite :***

| VÉHICULES | MVT | CARRURE | PROT. PASS. | PASSAGERS |
|---|---|---|---|---|
| Voiture, économique | 13 | 4 | 1 | 3 ou 4 |
| Voiture, ordinaire | 14 | 5 | 2 | 4 |
| Voiture, de luxe | 15 | 6 | 2 | 4 |
| Voiture, sport | 16 | 5 | 2 | 1 |
| Pick-up | 14 | 6 | 2 | 2+ |
| Six-tonnes | 13 | 7 | 2 | 2+ |
| Semi-remorque | 13 | 9 | 2 | 3+ |
| Moto, légère | 13 | 1 | 0 | 1 |
| Moto, lourde | 16 | 3 | 0 | 1 |

***Les véhicules suivants utilisent la compétence Pilotage. Nombre d'entre eux nécessitent un équipage substantiel :***

| VÉHICULES AÉRIENS | MVT | CARRURE | PROT. PASS. | PASSAGERS |
|---|---|---|---|---|
| Dirigeable | 12 | 10 | 2 | 112+ |
| Avion à hélices | 15 | 5 | 1 | 4+ |
| Bombardier | 17 | 11 | 2 | 10+ |
| Jet | 18 | 11 | 3 | 50+ |
| Hélicoptère | 15 | 5 | 2 | 15+ |

***Les véhicules suivants demandent un entraînement spécial. La compétence Conduite engin lourd pourra s'y substituer :***

| VÉHICULES LOURDS | MVT | CARRURE | PROT. PASS. | PASSAGERS |
|---|---|---|---|---|
| Tank | 11 | 20 | 24 | 4+ |
| Locomotive à vapeur | 12 | 12 | 1 | 400+ |
| Train moderne | 15 | 14 | 2 | 400+ |

***Les « véhicules » suivants utilisent la compétence Équitation :***

| AUTRES FORMES DE TRANSPORT | MVT | CARRURE | PROT. PASS. | PASSAGERS |
|---|---|---|---|---|
| Cheval (avec cavalier) | 11 | 4 | 0 | 1 |
| Carriole à 4 chevaux | 10 | 3 | 0 | 6+ |
| Bicyclette | 7 | 0,5 | 0 | 1+ |

***Les véhicules suivants utilisent la compétence Pilotage. Nombre d'entre eux nécessitent un équipage substantiel. La valeur de protection concerne les personnes sur le pont :***

| VÉHICULES MARINS | MVT | CARRURE | PROT. PASS. | PASSAGERS |
|---|---|---|---|---|
| Barque | 6 | 2 | 0 | 3 |
| Aéroglisseur | 12 | 4 | 0 | 22+ |
| Bateau à moteur | 14 | 3 | 0 | 6+ |
| Paquebot de croisière | 11 | 32 | 0 | 2 200+ |
| Cuirassé | 11 | 65 | 0 | 1 800+ |
| Porte-avions | 11 | 75 | 0 | 3 200+ |
| Sous-marin | 12 | 24 | 0 | 120+ |

## Légende

**MVT** : Une représentation de la vitesse et de la manœuvrabilité du véhicule dans les poursuites. Ces valeurs concernent les véhicules modernes et peuvent être réduites de 20 % pour ceux de 1920, bien que certaines voitures de l'époque aient pu dépasser les 160 km/h.

**CARRURE** : Une représentation de la force et de la taille du véhicule. Si elle tombe à zéro, le véhicule est hors-jeu. Les véhicules n'ont pas de points de vie : chaque tranche de 10 points de dégâts (arrondie à l'entier inférieur) subis par un véhicule baisse sa carrure de 1 point ; les dégâts inférieurs à 10 sont ignorés.

Si la carrure d'un véhicule est réduite à la moitié (arrondie à l'entier inférieur) de sa valeur d'origine voire moins, l'engin est abîmé. Tous les tests de conduite (ou autres) à son bord reçoivent un dé malus.

Si un véhicule subit en un seul choc une perte égale ou supérieure à sa valeur initiale de carrure, l'engin est transformé en épave de la plus impressionnante des façons. Il pourrait bien exploser, brûler, faire un tonneau ou tout cela à la fois. Tous les occupants risquent fort de mourir, au gardien de décider si les investigateurs ont une chance de s'en tirer, par exemple en demandant des tests de chance. Les plus fortunés pourraient se voir éjectés, bien que nous recommandions la perte d'au moins 2D10 points de vie au passage.

Si la carrure d'un véhicule est réduite à zéro suite à plusieurs chocs (aucune perte égale à sa valeur initiale de carrure), celui-ci devient impossible à piloter et finit par s'arrêter. Selon la situation (et peut-être un test de chance), cela pourra entraîner un accident infligeant 1D10 points de dégâts au conducteur et aux passagers.

**PROT. PASS.** : Cette valeur protège le conducteur et les passagers et reflète le nombre de points de protection que le véhicule offre contre les attaques externes.

**PASSAGERS ET ÉQUIPAGE** : Le nombre de personnes pouvant être transportées.

# Aide-mémoire - Santé Mentale

**Test de Santé Mentale raté :** une réaction involontaire.
**Perte de 5 SAN ou plus en une fois :** Faites un test d'INT. En cas de succès, c'est la folie temporaire.
**Perte d'un cinquième de sa SAN en une journée :** folie persistante.

## Les phases de la folie

**Une crise de folie passagère :** soit en temps réel (1D10 rounds), soit en résumé (1D10 heures). Le gardien altère un aspect du personnage (phobie, manie, etc.).

**Folie sous–jacente :** toute nouvelle perte de Santé Mentale provoque une crise de folie passagère ; l'investigateur est sujet au délire.

## Effets secondaires de la folie

- **Phobies :** Un investigateur fou doit **fuir l'objet de sa phobie**, sous peine de subir un dé malus sur ses tests.
- **Manies :** Un investigateur fou doit **céder à sa manie**, sous peine de subir un dé malus sur ses tests.
- **Délires et tests de réalité :** Faites un test de Santé Mentale pour **percer une illusion**.
  **Échec :** perte de **1 point de Santé Mentale** (ce qui peut déclencher une crise de folie passagère).
  **Succès :** Le délire est **dissipé**.
- **Folie et Mythe de Cthulhu :** Gain de **5 % en Mythe de Cthulhu** lors de la première crise de folie passagère inspirée par un évènement lié au Mythe. Gain de 1 % pour les suivantes.

## Guérison

- **Folie temporaire :** après 1D10 heures ou une nuit de repos.
- **Folie persistante :** test à la fin de chaque mois de traitement. Le gardien peut accorder un rétablissement automatique durant la prochaine phase de développement.
- **Soins à domicile (lancez 1D100 par mois) :**
  **01–95 :** réussite ! Le patient regagne 1D3 points de Santé Mentale. De plus, il effectue un test de Santé Mentale : si ce test réussit, la folie est guérie.
  **96–100 :** échec ! L'investigateur perd 1D6 points de Santé Mentale.
- **Institutionnalisation**
  **01–50 (ou sous la compétence psychanalyse) :** réussite ! Le patient regagne 1D3 points de Santé Mentale. De plus, il effectue un test de Santé Mentale : si ce test réussit, la folie est guérie.
  **51–95 :** aucun progrès.
  **96–100 :** échec ! L'investigateur perd 1D6 points de Santé Mentale.

## S'habituer au pire

Le joueur note le **nombre total de points de Santé Mentale perdus** à cause d'une entité du Mythe. Cette perte cumulée ne peut pas dépasser le maximum possible pour une seule rencontre. Toutefois, cette perte cumulée **baisse d'un point à chaque phase de développement.**



## Table VII : Folie passagère – Temps réel (LANCEZ 1D10)

**1 Amnésie :** L'investigateur n'a aucun souvenir des événements qui ont eu lieu après qu'il a cessé d'être en sécurité. Il peut par exemple avoir l'impression d'avoir été en train de prendre son petit déjeuner quand il s'est soudain retrouvé ailleurs et face à un monstre. Dure 1D10 rounds.

**2 Trouble psychosomatique :** L'investigateur souffre de cécité ou de surdité psychosomatique, ou perd l'usage d'un ou plusieurs membres. Dure 1D10 rounds.

**3 Violence :** Un voile rouge descend sur l'investigateur, qui se lance dans une explosion de violence incontrôlée dirigée à l'encontre de son entourage, alliés comme ennemis, pendant 1D10 rounds.

**4 Paranoïa :** L'investigateur souffre de paranoïa aiguë pendant 1D10 rounds. Tout le monde lui en veut, personne n'est digne de confiance, on l'épie, on l'a trahi, ce qu'il voit n'est qu'un piège.

**5 Une personne importante :** Relisez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante. L'investigateur prend quelqu'un d'autre dans la scène pour cette personne et agit conformément à la relation qui les unit. Dure 1D10 rounds.

**6 Évanouissement :** L'investigateur s'évanouit. Il retrouve ses esprits après 1D10 rounds.

**7 Fuite désespérée :** L'investigateur est contraint de partir aussi loin que possible et par tous les moyens possibles, même s'il lui faut prendre le seul véhicule et laisser tout le monde derrière. Il voyage pendant 1D10 rounds.

**8 Hystérie manifeste ou crise émotionnelle :** L'investigateur ne peut plus rien faire d'autre que rire, pleurer, crier, etc. pendant 1D10 rounds.

**9 Phobie :** L'investigateur gagne une nouvelle phobie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table IX : *Exemples de phobies*, ou la choisir lui-même. Même si la source de la phobie n'est pas présente, l'investigateur imagine qu'elle l'est pendant 1D10 rounds.

**10 Manie :** L'investigateur gagne une nouvelle manie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table X : *Exemples de manies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur cherche à assouvir sa nouvelle manie pendant 1D10 rounds.

## Table VIII : Folie passagère – Résumé (LANCEZ 1D10)

**1 Amnésie :** L'investigateur recouvre ses esprits dans un lieu inconnu sans le moindre souvenir de qui il est. Sa mémoire lui reviendra lentement, au fil du temps.

**2 Dévalisé :** L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, dévalisé mais en bonne santé. S'il portait un bien précieux (voir le profil des investigateurs), faites un test de chance pour savoir si celui-ci a été dérobé. Tout autre objet de valeur manque à l'appel.

**3 Roué de coups :** L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard, roué de coups et dans un état pitoyable. Ses points de vie d'avant la crise sont réduits de moitié, sans pour autant provoquer une blessure grave. Il n'a pas été dévalisé. Le gardien est seul juge de l'origine de ces dégâts.

**4 Violence :** L'investigateur laisse exploser sa rage et se déchaîne sur son entourage. Revenant à ses esprits, il peut découvrir ou non (ou se souvenir ou non) de ses actions et de leurs conséquences. Le gardien est seul juge des personnes victimes de ce déchaînement de violence et de leur état (blessées voire tuées).

**5 Idéologie et croyances :** Relisez le profil du personnage à la recherche de ses idéologies et croyances. L'investigateur manifeste une de ces convictions d'une façon extrême, démente et démonstrative. Par exemple, une personne religieuse pourra être retrouvée dans le métro en train de prêcher la bonne parole.

**6 Une personne importante :** Consultez le profil du personnage à la recherche d'une personne importante et de la raison de cette importance. Durant le temps passé (1D10 heures ou plus), l'investigateur a fait de son mieux pour se rapprocher de cette personne et jouer sur leur relation.

**7 Institutionnalisé :** L'investigateur recouvre ses esprits dans la cellule d'un asile ou d'un poste de police. Il se remémorera peu à peu les événements qui l'ont mené là.

**8 Fuite désespérée :** Quand l'investigateur se réveille, il se trouve très loin, perdu dans la campagne ou dans un train ou un bus longue distance.

**9 Phobie :** L'investigateur gagne une nouvelle phobie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table IX : *Exemples de phobies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur recouvre ses esprits 1D10 heures plus tard, après avoir pris toutes les précautions possibles pour éviter sa nouvelle phobie.

**10 Manie :** L'investigateur gagne une nouvelle manie. Le gardien peut lancer 1D100 sur la Table X : *Exemples de manies*, ou la choisir lui-même. L'investigateur se réveille 1D10 heures plus tard. Durant cette crise de folie, il aura fait tout son possible pour satisfaire sa nouvelle manie. Au gardien et au joueur de décider si cela se voit.

# Aide-mémoire - La magie

**Première lecture d'un ouvrage :** Peut nécessiter un test de lecture ; durée variable (de quelques heures ou plusieurs semaines, à la discrétion du gardien) ; perte de Santé Mentale (si le lecteur est croyant) ; gain mineur de points de Mythe de Cthulhu.

**Test de lecture :**
• Livre imprimé il y a moins d'un siècle et en bon état : difficulté ordinaire.
• Œuvre manuscrite ancienne : difficulté majeure.
• Vieux tome couvert de moisissures : difficulté extrême.

**Étude complète d'un ouvrage :** Une première lecture est indispensable ; pas besoin de test de lecture ; durée indiquée sur la Table XI : Tomes du Mythe ; perte de Santé Mentale (si le lecteur est croyant) ; gain de points de Mythe de Cthulhu, majeur si la compétence en Mythe du lecteur est inférieure à la valeur du livre, mineur dans le cas contraire. Plusieurs études du même livre sont possibles, mais leur durée double à chaque fois.
Les tomes du Mythe sont décrits dans le *Chapitre Onze : Ouvrages occultes*.

**Utiliser un ouvrage du Mythe comme référence :** Possible uniquement après une étude complète ; 1D4 heures ; jet d'1D100 sous la valeur en Mythe de Cthulhu de l'ouvrage.

**Points de magie, dépassement :** Les points supplémentaires sont pris sur les points de vie.

**Points de magie, récupération :** 1 point de magie par heure (plus sur le POU est supérieur à 100).

**Apprendre un sortilège dans un livre :** Après une lecture initiale ; durée variable (de quelques heures à plusieurs semaines, généralement 2D6 semaines) ; test majeur d'INT (optionnel).

**Apprendre un sortilège d'un autre sorcier :** Beaucoup plus rapide ; test d'INT pour retenir le sortilège.

**Lancer un sortilège pour la première fois :** Test majeur de POU ; possibilité de le redoubler ou de réapprendre le sort ; si le redoublement rate, le sort est lancé, mais les coûts en points de magie et en SAN sont multipliés par 1D6, sans compter des effets secondaires conséquents.

**Temps d'incantation en combat** (cf. Chapitre Douze : Grimoire) **:** Instantané = au rang DEX +50 ; un round = s'active au rang de DEX lors du round actuel ; deux rounds = s'active au rang de DEX lors du round suivant ; et ainsi de suite.

**Croyant :** Un sceptique peut obtenir le gain en Mythe de Cthulhu d'ouvrages, sans encourir la perte de Santé Mentale attenante. Toutefois, à la première perte de SAN liée au Mythe, il perd aussitôt autant de points de SAN que son niveau en Mythe de Cthulhu.

**Augmenter son POU :**
• Suite à l'incantation réussie d'un sortilège nécessitant un test opposé de POU pour parvenir à affecter sa cible, lancez 1D100. Si le résultat est supérieur au POU (ou à 96), celui-ci augmente de 1D10 points de façon permanente.
• Suite à un 01 sur un test de chance, lancez 1D100. Si le résultat est supérieur au POU (ou à 96), celui-ci augmente de 1D10 points de façon permanente.

## Table des demis et des cinquièmes

**E : VALEUR ENTIÈRE    1/2 : DEMI-VALEUR    1/5 : CINQUIÈME**

| E | 1/2 | 1/5 | E | 1/2 | 1/5 | E | 1/2 | 1/5 | E | 1/2 | 1/5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 0 | 26 | 13 | 5 | 51 | 25 | 10 | 76 | 38 | 15 |
| 2 | 1 | | 27 | | | 52 | 26 | | 77 | | |
| 3 | | | 28 | 14 | | 53 | | | 78 | 39 | |
| 4 | 2 | | 29 | | | 54 | 27 | | 79 | | |
| 5 | | 1 | 30 | 15 | 6 | 55 | | 11 | 80 | 40 | 16 |
| 6 | 3 | | 31 | | | 56 | 28 | | 81 | | |
| 7 | | | 32 | 16 | | 57 | | | 82 | 41 | |
| 8 | 4 | | 33 | | | 58 | 29 | | 83 | | |
| 9 | | | 34 | 17 | | 59 | | | 84 | 42 | |
| 10 | 5 | 2 | 35 | | 7 | 60 | 30 | 12 | 85 | | 17 |
| 11 | | | 36 | 18 | | 61 | | | 86 | 43 | |
| 12 | 6 | | 37 | | | 62 | 31 | | 87 | | |
| 13 | | | 38 | 19 | | 63 | | | 88 | 44 | |
| 14 | 7 | | 39 | | | 64 | 32 | | 89 | | |
| 15 | | 3 | 40 | 20 | 8 | 65 | | 13 | 90 | 45 | 18 |
| 16 | 8 | | 41 | | | 66 | 33 | | 91 | | |
| 17 | | | 42 | 21 | | 67 | | | 92 | 46 | |
| 18 | 9 | | 43 | | | 68 | 34 | | 93 | | |
| 19 | | | 44 | 22 | | 69 | | | 94 | 47 | |
| 20 | 10 | 4 | 45 | | 9 | 70 | 35 | 14 | 95 | | |
| 21 | | | 46 | 23 | | 71 | | | 96 | 48 | |
| 22 | 11 | | 47 | | | 72 | 36 | | 97 | | |
| 23 | | | 48 | 24 | | 73 | | | 98 | 49 | |
| 24 | 12 | | 49 | | | 74 | 37 | | 99 | | |
| 25 | | 5 | 50 | 25 | 10 | 75 | | 15 | 100 | 50 | 20 |

# Les armes

## Table XVII : Armes

### Légende

**Nom :** La marque et le modèle de l'arme, ou une catégorie plus générale.

**1C, 2C :** Canon simple ou double.

**Compétence :** La spécialité de combat rapproché ou de combat à distance (ou une autre compétence) correspondant au maniement de cette arme.

**Dégâts** : Les dés à lancer pour déterminer les dégâts de l'arme. « Imp » désigne l'impact, le bonus aux dégâts de l'investigateur.

En cas de réussite extrême sur le test d'attaque, l'arme inflige plus de dégâts. On distingue deux cas : les armes qui empalent et celles qui n'empalent pas. Les premières sont distinguées par un « (E) » à la fin de cette entrée. Pour une arme qui n'empale pas, les dégâts extrêmes sont égaux aux dégâts maximums de l'arme, y compris l'impact. Pour une arme capable d'empaler, les dégâts extrêmes sont égaux à la somme des dégâts habituels de l'arme, plus ses dégâts maximums et l'impact maximum. (On n'ajoute qu'une fois l'impact !)

Les dégâts extrêmes ne s'appliquent que si le joueur est à l'origine de l'attaque, pas s'il rend les coups (et ce, quel que soit le niveau de succès obtenu). De plus, à portée très longue, quand toucher la cible exige déjà un succès extrême, les dégâts extrêmes ne se déclenchent que sur un critique (un jet de « 01 »).

« **Étourd.** » signifie que la cible ne peut plus agir pendant les 1D6 prochains rounds (ou à la discrétion du gardien).

« **Feu** » oblige la cible à réussir un test de chance pour éviter de prendre feu. En cas d'échec, elle subira des dégâts minimums le round suivant, qui doubleront chaque round jusqu'à ce qu'elle éteigne les flammes. Sans effet sur les cibles ininflammables.

Une distance en mètres après les dégâts (« 2 m », « 3 m », etc.) dénote le rayon nominal de l'explosion, où elle inflige ses dégâts complets. Dans un rayon doublé, les dégâts sont divisés par deux. Dans un rayon triplé, ils sont divisés par quatre. Au-delà, l'explosion n'inflige plus de dégâts.

**Portée de base (PORT. B.) :** Distance à laquelle l'arme attaque normalement.

**Cadence (CAD.) :** Le nombre d'attaques possibles par round de combat. Pour les armes blanches, le nombre de contre-attaques n'est pas affecté par la cadence. La plupart des armes à feu peuvent tirer une fois sans malus. Si un chiffre apparaît entre parenthèses, il est possible d'aller jusqu'à ce nombre de tirs, mais ils subissent chacun un dé malus.

Une cadence fractionnaire (« 1/2 », « 1/3 », « 1/4 ») limite l'arme à un tir tous les deux, trois ou quatre rounds, respectivement. Autrement dit, la charger et la préparer prend un, deux ou trois rounds entiers.

Si la cadence laisse un choix (« 1 ou 2 »), cela signifie que le tireur peut décharger un ou deux canons à la fois.

Certaines armes sont capables de tir automatique (« auto ») ou de rafales de trois coups (« raf. 3 »). Les simples civils n'ont généralement pas accès à ce type d'armes. Les prix indiqués sont ceux du marché noir.

**Capacité (CAP.) :** Nombre de balles dans le magasin ou le chargeur. Si deux nombres apparaissent, ils correspondent à des modèles de chargeurs différents.

**Panne :** Si le jet d'attaque est égal ou supérieur à ce seuil, le tir ne part pas du tout, et l'arme risque de s'enrayer !

**Prix :** Le coût d'achat de l'arme dans l'époque classique ou moderne. Le second tient compte du marché de l'occasion. La mention « Ind. » informe que l'arme n'est pas disponible à la vente, même sur le marché noir.

**Époque :** Les époques où l'arme est disponible. La mention « Rare » signale une arme obsolète, illégale ou recherchée par les collectionneurs. Quelle que soit la raison, elle est difficile à trouver !

## Armes blanches et de trait

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Arbalète | Arcs | 1D8+2 (E) | 50 m | 1/2 | — | 96 | 10 $/100 $ | Classique, moderne |
| Arc | Arcs | 1D6+Imp/2 | 30 m | 1 | 1 | 97 | 7 $/75 $ | Classique, moderne |
| Boomerang de guerre | Lancer | 1D8+Imp/2 | FOR m | 1 | — | — | 2 $/4 $ | Rare |
| Câble électrique (220 volts) | Corps à corps | 2D8+Étourd. | Allonge | 1 | — | 95 | — | Moderne |
| Couteau de cuisine | Corps à corps | 1D4+2+Imp (E) | Allonge | 1 | — | — | 2 $/15 $ | Classique, moderne |
| Couteau, grand (poignard, machette) | Corps à corps | 1D8+Imp (E) | Allonge | 1 | — | — | 4 $/50 $ | Classique, moderne |
| Couteau, petit (cran d'arrêt) | Corps à corps | 1D4+Imp (E) | Allonge | 1 | — | — | 2 $/6 $ | Classique, moderne |
| Épée légère (fleuret d'escrime aiguisé, canne-épée) | Épées | 1D6+Imp (E) | Allonge | 1 | — | — | 25 $/100 $ | Classique, moderne |
| Épée lourde (sabre de cavalerie, cimeterre) | Épées | 1D8+1+Imp | Allonge | 1 | — | — | 30 $/75 $ | Classique, moderne |
| Épée moyenne (rapière) | Épées | 1D6+1+Imp (E) | Allonge | 1 | — | — | 15 $/100 $ | Classique, moderne |
| Fouet | Fouets | 1D3+Imp/2 | 3 m | 1 | — | — | 5 $/50 $ | Classique |
| Garrot (1) | Garrots | 1D6+Imp (E) | Allonge | 1 | — | — | 50 ¢/3 $ | Classique, moderne |
| Gourdin souple | Corps à corps | 1D8+Imp | Allonge | 1 | — | — | 2 $/15 $ | Classique, moderne |
| Gourdin, grand (batte, tisonnier) | Corps à corps | 1D8+Imp | Allonge | 1 | — | — | 3 $/35 $ | Classique, moderne |
| Gourdin, petit (bâton de policier, matraque) | Corps à corps | 1D6+Imp | Allonge | 1 | — | — | 3 $/35 $ | Classique, moderne |
| Hache | Haches | 1D8+2+Imp (E) | Allonge | 1 | — | — | 5 $/10 $ | Classique, moderne |
| Hachette, faucille | Haches | 1D6+1+Imp (E) | Allonge | 1 | — | — | 3 $/9 $ | Classique, moderne |
| Javeline | Lancer | 1D8+Imp/2 (E) | FOR m | 1 | — | — | 1 $/25 $ | Rare |
| Lance de cavalerie | Lances | 1D8+1 | Allonge | 1 | — | — | 25 $/150 $ | Classique, moderne |
| Matraque électrique(2) | Corps à corps | 1D3+Étourd. | Allonge | 1 | Var. | 97 | —/200 $ | Moderne |
| Nunchaku | Fléaux | 1D8+Imp | Allonge | 1 | — | — | 1 $/10 $ | Classique, moderne |
| Pierre | Lancer | 1D4+Imp/2 | FOR/3 m | 1 | — | — | — | Classique, moderne |
| Pistolet électrique(2) | Armes de poing | 1D3+Étourd. | 5 m | 1 | 3 | 95 | —/400 $ | Moderne |
| Poing américain | Corps à corps | 1D3+1+Imp | Allonge | 1 | — | — | 1 $/10 $ | Classique, moderne |
| Shuriken | Lancer | 1D3+Imp/2 (E) | 20 m | 2 | — | 100 | 50 ¢/3 $ | Classique, moderne |
| Spray lacrymogène(3) | Corps à corps | Étourd. | 2 m | 1 | 25 doses | — | —/10 $ | Classique, moderne |
| Torche enflammée | Corps à corps | 1D6+Feu | Allonge | 1 | — | — | 5 ¢/50 ¢ | Classique, moderne |
| Tronçonneuse (4) | Tronçonneuses | 2D8 (E) | Allonge | 1 | — | 95 | —/300 $ | Moderne |

## Armes de poing

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Automatique cal. 22 court | Armes de poing | 1D6 (E) | 10 m | 1 (3) | 6 | 100 | 25$/190 $ | Classique, moderne |
| Automatique cal. 32 ou 7,65 mm | Armes de poing | 1D8 (E) | 15 m | 1 (3) | 8 | 99 | 20$/350 $ | Classique, moderne |
| Automatique cal. 38 | Armes de poing | 1D10 (E) | 15 m | 1 (3) | 6 | 99 | 30 $/375 $ | Classique, moderne |
| Automatique cal. 45 | Armes de poing | 1D10+2 (E) | 15 m | 1 (3) | 7 | 100 | 40 $/375 $ | Classique, moderne |
| Berretta M9 | Armes de poing | 1D10 (E) | 15 m | 1 (3) | 15 | 98 | —/500 $ | Moderne |
| Derringer cal. 25 (1C) | Armes de poing | 1D6 (E) | 3 m | 1 | 1 | 100 | 12 $/55 $ | Classique |
| Glock 17 9 mm auto | Armes de poing | 1D10 (E) | 15 m | 1 (3) | 17 | 98 | —/500 $ | Moderne |

## Armes de poing (suite)

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| IMI Desert Eagle | Armes de poing | 1D10+1D6+3 (E) | 15 m | 1 (3) | 7 | 94 | —/650 $ | Moderne |
| Luger modèle P08 | Armes de poing | 1D10 (E) | 15 m | 1 (3) | 8 | 99 | 75 $/600 $ | Classique, moderne |
| Pistolet à poudre noire | Armes de poing | 1D6+1 (E) | 10 m | 1/4 | 1 | 95 | 30 $/300 $ | Rare |
| Revolver cal. 32 ou 7,65 mm | Armes de poing | 1D8 (E) | 15 m | 1 (3) | 6 | 100 | 15 $/200 $ | Classique, moderne |
| Revolver cal. 357 magnum | Armes de poing | 1D8+1D4 (E) | 15 m | 1 (3) | 6 | 100 | —/425 $ | Moderne |
| Revolver cal. 38 ou 9 mm | Armes de poing | 1D10 (E) | 15 m | 1 (3) | 8 | 100 | 25 $/200 $ | Classique, moderne |
| Revolver cal. 41 | Armes de poing | 1D10 (E) | 15 m | 1 (3) | 8 | | 30 $/— | Classique, rare |
| Revolver cal. 45 | Armes de poing | 1D10+2 (E) | 15 m | 1 (3) | 6 | 100 | 30 $/300 $ | Classique, moderne |
| Revolver magnum .44 | Armes de poing | 1D10+1D4+2 (E) | 15 m | 1 (3) | 6 | 100 | —/475 $ | Moderne |

## Fusils (5) *voir aussi Fusils d'assaut*

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Carabine cal. 30 (à levier) | Fusils | 2D6 (E) | 50 m | 1 | 6 | 98 | 19 $/150 $ | Classique, moderne |
| Carabine SKS | Fusils | 2D6+1 (E) | 90 m | 1 (2) | 10 | 97 | 500 $ | Moderne |
| Fusil à air comprimé Moran (6) | Fusils | 2D6+1 (E) | 20 m | 1/3 | 1 | 88 | 200 $ | Classique |
| Fusil à éléphant (2C) | Fusils | 3D6+4 (E) | 100 m | 1 ou 2 | 2 | 100 | 400 $/1 800 $ | Classique, moderne |
| Fusil Garand M1 ou M2 | Fusils | 2D6+4 (E) | 110 m | 1 | 8 | 100 | 400 $ | WW2, après |
| Fusil Martini–Henry cal. 45 | Fusils | 1D8+1D6+3 (E) | 80 m | 1/3 | 1 | 100 | 20 $/200 $ | Classique |
| Lee–Enfield cal. 303 | Fusils | 2D6+4 (E) | 110 m | 1 | 5 | 100 | 50 $/300 $ | Classique, moderne |
| Marlin cal. 444 | Fusils | 2D8+4 (E) | 110 m | 1 | 5 | 98 | 400 $ | Moderne |
| Mousquet Springfield cal. 58 | Fusils | 1D10+4 (E) | 60 m | 1/4 | 1 | 95 | 25 $/350 $ | Rare |
| Non automatique cal. 22 | Fusils | 1D6+1 (E) | 30 m | 1 | 6 | 99 | 13 $/70 $ | Classique, moderne |
| Non automatique cal. 30–06 | Fusils | 2D6+4 (E) | 110 m | 1 | 5 | 100 | 75 $/ 175 $ | Classique, moderne |
| Semi–automatique cal. 30–06 | Fusils | 2D6+4 (E) | 110 m | 1 | 5 | 100 | 275 $ | Moderne |

## Fusils de chasse (7)

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Calibre 10 (2C) | Fusils | 4D6+2/2D6+1/1D4 | 10/20/50 m | 1 ou 2 | 2 | 100 | Rare | Classique, rare |
| Calibre 12 (2C) | Fusils | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 m | 1 ou 2 | 2 | 100 | 40 $/200 $ | Classique, moderne |
| Calibre 12 (2C, canon scié) | Fusils | 4D6/1D6 | 5/10 m | 1 ou 2 | 2 | 100 | Ind. | Classique |
| Calibre 12 (pompe) | Fusils | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 m | 1 | 5 | 100 | 45 $/100 $ | Moderne |
| Calibre 12 (semi–auto.) | Fusils | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 m | 2 | 5 | 100 | 45 $/100 $ | Moderne |
| Calibre 12 Bellini M3 (crosse amovible) | Fusils | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 m | 1 ou 2 | 7 | 100 | —/895 $ | Moderne |
| Calibre 12 SPAS (crosse amovible) | Fusils | 4D6/2D6/1D6 | 10/20/50 m | 1 | 8 | 98 | —/600 $ | Moderne |
| Calibre 16 (2C) | Fusils | 2D6+2/1D6+1/1D4 | 10/20/50 m | 1 ou 2 | 2 | 100 | 40 $/ | Rare, Classique |
| Calibre 20 (2C) | Fusils | 2D6/1D6/1D3 | 10/20/50 m | 1 ou 2 | 2 | 100 | 35 $/ | Rare, Classique |

## Fusils d'assaut

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| AK–47 ou AKM | Fusils (8) | 2D6+1 (E) | 100 m | 1 (2) ou auto | 30 | 100 | —/200 $ | Moderne |
| AK–74 | Fusils (8) | 2D6 (E) | 110 m | 1 (2) ou auto | 30 | 97 | —/1 000 $ | Moderne |
| Barrett modèle 82 | Fusils | 2D10+1D8+6 (E) | 250 m | 1 | 11 | 96 | —/3 000 $ | Moderne |
| Beretta M70/90 | Fusils (8) | 2D6 (E) | 110 m | 1 ou auto | 30 | 99 | —/2 800 $ | Moderne |
| FN FAL | Fusils (8) | 2D6+4 (E) | 110 m | 1 (2) ou raf. 3 | 20 | 97 | —/1 500 $ | Moderne |
| Fusil d'assaut Galil | Fusils (8) | 2D6 (E) | 110 m | 1 ou auto | 20 | 98 | —/2 000 $ | Moderne |
| M16A2 | Fusils (8) | 2D6 (E) | 110 m | 1 (2) ou raf. 3 | 30 | 97 | Ind. | Moderne |
| M4 | Fusils (8) | 2D6 (E) | 90 m | 1 ou raf. 3 | 30 | 97 | Ind. | Moderne |
| Steyer AUG | Fusils (8) | 2D6 (E) | 110 m | 1 (2) ou auto | 30 | 99 | —/1 100 $ | Moderne |

## Mitraillettes

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bergmann MP181/ MP2811 | Mitraillettes | 1D10 (E) | 20 m | 1 (2) ou auto | 20/30/32 | 96 | 1 000 $/20 000 $ | Classique |
| Heckler & Koch MP5 | Mitraillettes | 1D10 (E) | 20 m | 1 (2) ou auto | 15/30 | 97 | Ind. | Moderne |
| Ingram MAC–11 | Mitraillettes | 1D10 (E) | 15 m | 1 (3) ou auto | 32 | 96 | —/750 $ | Moderne |
| Skorpion SMG | Mitraillettes | 1D8 (E) | 15 m | 1 (3) ou auto | 20 | 96 | Ind. | Moderne |
| Thompson | Mitraillettes | 1D10+2 (E) | 20 m | 1 ou auto | 20/30/50 | 96 | 200 $/1 600 $ | Classique |
| Uzi SMG | Mitraillettes | 1D10 (E) | 20 m | 1 (2) ou auto | 32 | 98 | —/1 000 $ | Moderne |

## Mitrailleuses

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Browning cal. 30 M1917A1 (bande) | Mitrailleuses | 2D6+4 (E) | 150 m | Auto | 250 | 96 | 3 000 $/30 000 $ | Classique |
| Fusil auto. Browning M1918 | Mitrailleuses | 2D6+4 (E) | 90 m | 1 (2) ou auto | 20 | 100 | 800 $/1 500 $ | Classique |
| Fusil Bren | Mitrailleuses | 2D6+4 (E) | 110 m | 1 ou auto | 30/100 | 96 | 3 000 $/50 000 $ | Classique |
| Fusil Lewis Mark I | Mitrailleuses | 2D6+4 (E) | 110 m | Auto | 27/97 | 96 | 3 000 $/20 000 $ | Classique |
| Gatling modèle 1882 | Mitrailleuses | 2D6+4 (E) | 100 m | Auto | 200 | 96 | 2 000 $/14 000 $ | Class., Rare |
| Minigun (9) | Mitrailleuses | 2D6+4 (E) | 200 m | Auto | 4 000 | 98 | Ind. | Moderne |
| Mitrailleuse Vickers cal. 303 | Mitrailleuses | 2D6+4 (E) | 110 m | Auto | 250 | 99 | Ind. | Classique |
| FN Minimi, 5,56 mm | Mitrailleuses | 2D6 (E) | 110 m | Auto | 30/200 | 99 | Ind. | Moderne |

## Explosifs, armes lourdes, etc.

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bâton de dynamite | Lancer | 4D10/3 m (E) | FOR/3 m | 1/2 | — | 99 | 2 $/5 $ | Classique, moderne |
| Bombe tuyau | Explosif | 1D10/3 m (E) | Sur place | 1 | — | 95 | Ind. | Classique, moderne |
| Canon anti-recul 120 mm (monté sur un char) | Artillerie | 15D10/4 m (E) | 2 km | 1 | 1 | 100 | Ind. | Moderne |
| Canon de campagne de 75 mm | Artillerie | 10D10/2 m | 500 m | 1/4 | 1 | 99 | 1 500 $/— | Classique, moderne |
| Canon de marine 5 pouces anti-recul (monté sur un navire) | Artillerie | 12D10/4 m (E) | 3 km | 2 | Chargement mécanisé | 98 | Ind. | Moderne |
| Cocktail Molotov | Lancer | 2D6+Feu (E) | FOR/3 m | 1/2 | — | 95 | Ind. | Classique, moderne |
| Détonateur | Électricité | 2D10/1 m (E) | — | — | — | 100 | 20 $/boîte | Classique, moderne |
| Grenade à main | Lancer | 4D10/3 m (E) | FOR/3 m | 1/2 | — | 99 | Ind. | Classique, moderne |
| Lance-flammes | Lance-flammes | 2D6+Feu (E) | 25 m | 1 | Au moins 10 | 93 | Ind. | Classique, moderne |

## Explosifs, armes lourdes, etc. (suite)

| NOM | COMPÉTENCE | DÉGÂTS | PORT. B. | CAD. | CAP. | PANNE | PRIX | ÉPOQUE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Lance-grenades M79 | Armes lourdes | 3D10/2 m (E) | 20 m | 1/3 | 1 | 99 | Ind. | Moderne |
| Lance-roquettes antichar | Armes lourdes | 8D10/1 m (E) | 150 m | 1 | 1 | 98 | Ind. | Moderne |
| Mine antipersonnel | Explosif | 4D10/5 m (E) | Sur place | 1 | — | 99 | Ind. | Classique, moderne |
| Mine Claymore (10) | Explosif | 6D6/20 m (E) | Sur place | 1 | — | 99 | Ind. | Moderne |
| Mortier de 81 mm | Artillerie | 6D10/6 m (E) | 500 m | 2 | 1 | 100 | Ind. | Moderne |
| Pistolet lance-fusées | Armes de poing | 1D10+1D3 Feu (E) | 10 m | 1/2 | 1 | 100 | 15 $/75 $ | Classique, moderne |
| Plastique (C-4), 100 g | Explosif | 6D10/3 m (E) | Sur place | 1 | — | 99 | Ind. | Moderne |

## Notes

**(1) Garrot :** Chaque round, la victime a droit à une manœuvre de combat pour échapper au garrot. Si elle échoue, elle subit les dégâts. Un garrot n'est efficace que contre des adversaires humains ou d'une physiologie similaire.

**(2) Matraque électrique, pistolet électrique (taser) :** N'affecte que des cibles ayant une carrure de 2 ou moins.

**(3) Spray lacrymogène :** À base de gaz ou de gel au poivre, cette arme ne suit pas les règles habituelles d'attaque à bout portant. La cible a droit à un test extrême de DEX pour éviter d'être temporairement aveuglée. Hélas pour les investigateurs, elle n'est efficace que contre les adversaires humains, ainsi que la plupart des animaux.

**(4) Tronçonneuse :** Cet outil est loin d'être une arme idéale. Non seulement les risques de maladresse sont doublés, mais elles ont des conséquences fâcheuses. En effet, l'engin a tendance à partir en arrière, vers la tête ou l'épaule de son utilisateur, ou à lui trancher le pied ou la jambe. Il arrive aussi que la chaîne se rompe et cingle le torse de l'investigateur. Dans tous les cas, les dégâts sont de 2D8. Une panne est moins dangereuse : le moteur cale ou la chaîne se bloque. Lorsqu'une tronçonneuse inflige une blessure grave, elle tranche un membre.

**(5) Fusils :** La plupart des fusils tirent une seule fois par round, d'autres moins encore. Chambrer une cartouche ne prend pas longtemps, contrairement au réapprovisionnement complet de l'arme en munitions.

**(6) Fusil à air comprimé Moran :** Grâce à l'usage de l'air comprimé, le tir est relativement discret.

**(7) Fusils de chasse :** Les dégâts dépendent de la distance entre le tireur et la cible, selon les catégories de portées. Celles-ci sont indiquées dans l'ordre « portée courte/portée moyenne/portée longue ». Contrairement aux pistolets et aux fusils qui tirent des balles, les fusils de chasse tirent une nuée de petits plombs, qui fait qu'ils n'empalent pas. Pour autant, il ne faut pas négliger leur potentiel. Un succès extrême à courte portée inflige 24 points de dégâts !

Un fusil de chasse utilisant des balles pleines au lieu de plombs peut empaler. La portée de base est de 50 mètres et les dégâts sont les suivants : calibre 10 : 1D10+7 (E) ; calibre 12 : 1D10+6 (E) ; calibre 16 : 1D10+5 (E) ; calibre 20 : 1D10+4 (E).

**(8) Fusils d'assaut :** Les fusils d'assaut disposent d'un sélecteur permettant d'alterner entre tir au coup par coup, tir en rafale de trois coups et tir automatique. Le premier dépend de la spécialité fusils, tandis que les deux derniers sont soumis à la spécialité mitraillettes.

**(9) Minigun :** Mitrailleuse lourde à canon rotatif, dans le style de l'ancienne Gatling, souvent montée sur les hélicoptères. Pour manier cette arme sans support, un investigateur doit avoir une carrure de 2 au minimum.

**(10) Mine Claymore :** L'aire d'effet nominal est un cône de 120°.

### Armes illégales dans les années 1920

Pour trouver ces armes rares ou illégales, il faut s'adresser au marché noir. Les étapes à suivre sont : se renseigner, trouver un vendeur, marchander, procéder à la transaction et partir tranquillement. À chaque étape, le client court le risque d'attirer l'attention de la police ou de se faire dévaliser ou tuer par le vendeur.

Les prix qui suivent ne sont que des moyennes. Les munitions militaires récentes ne sont pas toujours disponibles. Même quand elles le sont, doublez le prix indiqué et attendez un mois.

- Mitraillette Thompson : 1D6 ×50 $ pour une arme.
- Mitrailleuse cal. 30 : 1D100 ×50 $ pour une arme.
- Balles perce-armure cal. 30 : 25 $ pour 500 munitions datant de la Première Guerre mondiale.




Antique Médiéval Victorien Années 20 Moderne Futuriste

Aventure 00% Règles 100% Contexte 00%

## ACCESSOIRES DU GARDIEN

**Le jeu de rôle d'épouvante et d'aventures dans les univers d'Howard Phillips Lovecraft.**

Avec ***L'Appel de Cthulhu***, prenez la place d'audacieux investigateurs des années 1920 ou de toutes autres époques. Percez les secrets multimillénaires de divinités inconnues ou partez à la recherche de lieux ignorés des hommes. Défiez des créatures innommables repliées dans l'ombre et qui, depuis l'aube des temps, préparent leur retour sur Terre. Déjouez leurs plans et survivez à l'affrontement sans sombrer dans la folie !

L'Écran de jeu est composé de trois volets cartonnés entièrement couleur révélant au recto une illustration originale de Pascal Casolari. Au verso, il regroupe toutes les tables de jeu indispensables au gardien pour animer aisément ses parties de jeu.
Il est complété d'un livret de vingt pages qui synthétise les règles essentielles pour jouer à la 7e édition de ***L'Appel de Cthulhu***. Ce supplément s'appuie sur une révision du fameux ***Basic System*** : les règles pratiquées depuis la première édition par tous les joueurs de ***L'Appel de Cthulhu***. Il reste donc entièrement compatible avec tous les suppléments parus et à paraître, pour des milliers d'heures d'aventures.

Dans la même collection, retrouvez ***Le Manuel du Gardien***, ***Le Manuel de l'Investigateur***, ***Aventures Effroyables***, et bien d'autres suppléments à paraître...

Prix public conseillé 22 €
ISBN : 978-2-917994-95-5
9 782917 994955



WWW.SANS-DETOUR.COM